

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА ПРИ ОБРАЗОВАНИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ МОЛОДЁЖНЫХ СЛЕНГИЗМОВ В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Языковая игра сравнительно недавно становится предметом изучения в лингвистической науке.

В настоящее время учёные-языковеды отмечают возросший интерес как к самому явлению языковой игры, так и к различным ее разновидностям.

Феномен языковой игры достаточно хорошо изучен на материале разговорной русской речи [Земская, Китайгородская, Розанова 1983], языка художественной литературы [Санников 2002], языка СМИ [Ильясова 2002].

Неисследованным остаются проблемы использования приёмов языковой игры при образовании русских молодёжных сленгизмов на базе новейших заимствований из английского языка.

Согласно определению «Стилистического энциклопедического словаря русского языка» языковая игра – определённый тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект. Чаще всего языковая игра связана с выражением в речи комических смыслов или с желанием создать «свежий, новый образ». Языковая игра свойственна преимущественно разговорному, публицистическому и художественному стилям речи [Кожина 2003: 657].

В современной литературе представление о языковой игре относится к области речевого общения, а сама языковая игра рассматривается как «украшательство» речи, которое «обычно носит характер остроты, балагурства, каламбура, шутки и т.д.» [Санников 2002: 128].

Всё за В.З. Санниковым, мы понимаем языковую игру как некоторую языковую неправильность (или необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемую говорящим (пишущим) и намеренно допускаемую [Санников 2002: 23].

Языковая игра строится по принципу намеренного использования отклоняющихся от нормы и осознаваемых на фоне системы и нормы явлений [Гридина 1996].

Известно, что языковая норма является неотъемлемой чертой языка на всех этапах его развития и представляет совокупность наиболее устойчивых традиционных реализаций языковой системы, отобранных и закреплённых в процесс общественной коммуникации.

Нарушения языковой нормы не являются редкостью в разговорной речи. Некоторые исследователи современного русского языка говорят о том, что

языковая норма необходима, но формирование языка невозможно без отклонений от нее. «Литературный язык лишён цвета и запаха, он нужен как ткань, на которой вышивается узор. Узор, вышивка, отклонение от нормы не может существовать без ткани, холста, литературно-языковой основы. Норма существует для того, чтобы было от чего отклоняться; тогда включается стилистическая игра. Это высшая культура речи, но – от великого до смешного один шаг. Эти отклонения у одного – искусство, у другого – монстр» [Тер-Минасова 2002: 20].

Необходимо также помнить о том, что развитие языка как сложной системы само по себе складывается, прежде всего, из изменений, которые сначала с точки зрения действующей литературной нормы воспринимаются как нарушения норм языка и правил грамматики или орфографии.

Несомненно, неграмотность не должна быть престижной и модной, но нарушения языковой нормы присутствуют в современном молодёжном сленге в большом количестве, и это требует особого внимания исследователей.

Граница между «языком» и «речью», точнее между кодифицированным литературным языком и разговорной речью, размывается. Языковая игра «двунаправлена по отношению к языку и речи». Она вскрывает пограничные, парадоксальные случаи бытования (функционирования) языкового знака [Гридина 1996].

Следует отметить признаки, характеризующие явление языковой игры, а именно:

1) способность говорящего к яркому, необычному, эффектному употреблению слова (или выражения) всегда вторична по отношению к знанию языковой системы и владению её нормативными связями;

2) элемент игры в речевом общении может появиться лишь тогда, когда говорящий осуществляет целенаправленный поиск приёмов разрушения конвенциональных языковых структур и связанных с ними стереотипов речевого восприятия;

3) языковая игра всегда адресна: будучи целенаправленной и продуманной именно как эффектный вариант языкового употребления, она не может состояться как таковая без понимания её адресатом;

4) языковая игра всегда направлена на создание в языковой (речевой) структуре нового смысла, незнакомого ранее слушателю/читателю.

Таким образом, языковая игра применяется в речи с целью достижения определённого стилистического эффекта [Кожина 2003: 657].

Однако необходимо отличать элементы языковой игры от речевых ошибок. Так, критерием разграничения фактов языковой игры и речевых ошибок является языковая и стилистическая компетенция говорящего. В отличие от речевых ошибок языковая игра строится благодаря знанию системных языковых связей и владению стилистическими закономерностями употребления единиц языка, а также учёту жанровой специфики речевого производства. Языковая игра имеет двойную направленность: это языковое и собственно речевое явление, т.к. для реализации языковой игры

первостепенное значение имеет умение творчески нарушить (перестроить) усвоенные модели стандартного употребления языка [Кожина 2003: 657-658].

Наблюдения над языковым материалом показывают, что при образовании молодёжных сленгизмов на базе англоязычных заимствований часто используются приёмы языковой игры.

Так, **на фонетическом уровне** языковая игра реализуется при помощи **омонимического сближения слов, проявляющегося в фонетическом совпадении семантически несхожих английских и русских лексем**: *на Емелю* ‘на адрес E-mail’: *Закинь мне те два файла на Емелю из Питера* [Мокиенко 2001: 178]; *филе* (от англ. file) ‘файл’; *филе нам* (от англ. file name) ‘название файла’; *гипс* (от англ. Gibson) 1. ‘гитара фирмы «Гибсон»’: *Он со своим «гипсом» никогда не расстаётся, чуть ли не спит с ним.* 2. ‘продукция фирмы «Гибсон»’: *Мы «гипсом» не торгуем, но по каталогу можем заказать* [Мокиенко 2001: 126]; *бедный* (от англ. bad) ‘испорченный’: *Бедный диск, бедный сектор* [Мокиенко 2001: 56]; *Ега не спит* ‘визуальные помехи на дисплее’ [Мокиенко 2001: 177]; *сплюнь* (от «Сплин») ‘рок-группа «Сплин»’: *Группа «Сплюнь». Она жуёт свой...* [Мокиенко 2001: 560]; *финалист* (от англ. finale) ‘пользователь нотного графического программы Finale’: *Дотошные финалисты, добывающиеся тонкости и изящества нотной графики* [Никитина 2007: 747] и т.д.

Встречаются случаи **искажённого прочтения английских аббревиатур**: *афаик* (от англ. AFAIK, As Far As I Know) ‘насколько мне известно’ [Никитина 2007: 28], *гусь* (от англ. GUS) ‘музыкальная компьютерная плата Gravis-Ultra-Sound (GUS)’: *Я «гуся» взял, поставим – и можно начинать [запись альбома]* [Мокиенко 2001: 145]; *дабл* (от англ. WC) 1. ‘туалет’: *Где тут дабл поблизости?* [Мокиенко 2001: 146]; 2. ‘двойной альбом’; 3. ‘двухкассетный магнитофон’; *упса* (от англ. UPS) ‘источник бесперебойного питания UPS’: *Сервер надо ставить на Упсу* [Мокиенко 2001: 614] и др.

На уровне грамматики отмечаем случаи образования **шутливых калек**: *заснуть* (калька с англ. to sleep) ‘перейти в sleep-режим – режим сниженного энергопотребления (о компьютере)’: *Компьютер заснул, пока мы разговаривали* [Мокиенко 2001: 212]; *мордодел* (калька с англ. imagemaker) ‘специалист по имиджу’: *Я специалист по имиджу, тот самый мордодел* [Мокиенко 2001: 356]; *стеклить* (от англ. window) ‘инсталлировать операционную систему WINDOWS на компьютер’: *А чтобы шрифты загрузить, надо заново стеклить?* [Мокиенко 2001: 564] и т.д.

Употребление англицизма в качестве компонента гибридных слов: *вэнтануть* (от англ. went (прошедшее время от глагола to go) ‘пойти куда-л.’): *Вэнтанули по шопам за бутлами* [Мокиенко 2001: 118]; *обхайраться* (от англ. hair) ‘постричься, обрезать волосы’: – *Пойти, что ли, обхайраться?* – *Да рано ещё, пап, обрастай* [Мокиенко 2001: 393]; *обхайрать* (от англ. hair) ‘остричь кому-л. длинные волосы (обычно насильственно)’: *Меня полиса обхайрали или Да того гляди свинтят да обхайрают в ментовке* [Мокиенко 2001: 393]; *перенайтать* (от англ. night) ‘переночевать’: *Перенайтаем в параднячке* [Никитина 2007: 495]; *Пойдём, перенайтаем на вокзале* [Никитина 2007: 495];

Можешь перенайтать у меня [Мокиенко 2001: 323]; *удринчатся, удрынкаться* (от англ. to drink) ‘напиться допьяна’: *К нам вчера цивилиы вписались, удринчались и устроили беспредел* [Никитина 2007: 723]; *Тебе хватит, ты уже удрынкался* [Мокиенко 2001: 610] и др.

Окказиональные словообразования, основанные на сознательном нарушении фонеморфологического восприятия лексических единиц: *ёксель-моксель* (от англ. Microsoft Exel), *Мотобред* (от англ. «Motorhead»), *нафигатор* (от англ. Netscape Navigator), *нерванный* (от англ. «Nirvana»), *Нетварь, Не-Тварь* (от англ. Net Ware), *Нетмыл* (от англ. Net Mail), *пижамкер* (от англ. PageMaker), *писисикер, писиськер* (от англ. PC Speaker), *пофигатор* (от англ. DOS Navigator), *пэцэ хрипер* (от англ. PC Speaker) и т.д.

На лексическом уровне интерес представляют многочисленные примеры использования **макаронической речи**: *борнануть* (от англ. to born) ‘родить’: *Я б для фазера-кинга борнанула б чилдрена* [Мокиенко 2001: 72]; *выспичить* (от англ. to speak) ‘произнести, проговорить, сказать что-л.’: *Только выспичить успела, дор тихонько заскрипела* [Мокиенко 2001: 116]; *неюзабельный* (от англ. to use) ‘непригодный к употреблению, использованию’: *В море остров был тупой, неюзабельный такой* [Мокиенко 2001: 383]; *релакс* (от англ. relax) ‘отдых’: *Где Олега металлуги в степь вписались на релакс, трэш стоит по всей округе, кир, с герлами мультифакс* [Мокиенко 2001: 508]; *сенкс* (от англ. thanks) ‘благодарность; спасибо’: *Сенкс в карман не положишь* [Никитина 2007: 628]; *Говорит им Монстр тогда: «Сенкс за хелп вам, господа»* [Мокиенко 2001: 534]; *спич* (от англ. speech) ‘разговор; высказывание’: *Спич последний по всему крепко лавнулся ему;* [Мокиенко 2001: 559]; *спичить* (с кем, о чём) (от англ. speech) ‘говорить, разговаривать с кем-л. о чём-л.’: *Кабы я была кингица, спичит фёрстая герлица...* [Мокиенко 2001: 559]; *тайм* (из/от англ. time) ‘время’: *Во весь тайм оф разговора он стоял бихайнд зе дора* [Мокиенко 2001: 580]; *уиндоу* (от англ. window) ‘окно’: *Сижу я в резервейшен, лажовый смоук курю, в решётчатые уиндоу на блёвый скай смотрю* [Никитина 2007: 724]; *Две янгицы под уиндом пряли поздно ивнингом...* [Мокиенко 2001: 610] и др.

Встречаются случаи **использования английских заимствований в пародийных парафразах известных пословиц, поговорок, крылатых выражений, устойчивых словосочетаний**: *резет* (от англ. Reset) ‘о возможности в любой ситуации перезагрузить компьютер при помощи кнопки Reset’: *Семь бед – один резет* [Мокиенко 2001: 507]; *сенкс* (от англ. thanks) ‘благодарность; спасибо’: *Сенкс в карман не положишь* [Никитина 2007: 628]; *смайл*, мн. *смайлзы* (от англ. smile) ‘улыбка’: *Во, растянул смайл до ушей* [Мокиенко 2001: 548] и т.д.

Отдельно следует отметить случаи, когда **английское заимствование образует словосочетания с другим англицизмом или с русским общеупотребительным словом**: *кейсом по фейсу* (от англ. case, face) 1. ‘об ударе портфелем по голове’; 2. ‘о ситуации неприятного удивления, недоумения, разочарования’: *Этот диктант сегодня – прямо кейсом по фейсу* [Мокиенко 2001: 250]; *кинуть лук на кого, на что* (от англ. look) ‘посмотреть,

бросить взгляд на кого-л., на что-л.': *Коля выставился [о выставке картин], надо кинуть лук* [Никитина 2007: 358]; *В музее вашем не на что кинуть лук* [Мокиенко 2001: 324]; *намбэ ту* (от англ. number, two) 'двойка, неудовлетворительная оценка': – *По русскому что? – Намбэ ту* [Мокиенко 2001: 374]; *форинский язык, на форинский манер* (от англ. foreign) 'иностранный' [Мокиенко 2001: 630]; *франчовое платье; франчовая машина* (от англ. French) 'французский' [Мокиенко 2001: 632] и др.

Таким образом, на фонетическом уровне языковая игра может реализоваться путём омонимического сближения слов, которое проявляется в фонетическом совпадении семантически несхожих английских и русских лексем, а также путём искажённого прочтения английских аббревиатур.

На уровне грамматики наблюдаем образование шуточных калек, употребление англицизма в качестве компонента гибридных слов, окказиональные словообразования, основанные на сознательном нарушении фономорфологического восприятия лексических единиц.

На лексическом уровне языковая игра создаётся при помощи макаронической речи, использования английских заимствований в пародийных парафразах известных пословиц, поговорок, крылатых выражений, устойчивых словосочетаний. Непосредственно в молодёжном сленге английское заимствование может образовывать словосочетания с другим англицизмом или с русским общеупотребительным словом.

Интерес для дальнейшего исследования представляют семантические приёмы языковой игры при образовании современных русских молодёжных сленгизмов на базе новейших английских заимствований.

Список литературы

1. Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
2. Земская Е.А., Китайгородская М.В., Розанова Н.Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М.: Наука, 1983. – 238 с.
3. Ильясова С.В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ. – Ростов-н/Д: Изд-во Рост. ун-та, 2002. – 360 с.
4. Мокиенко В.М., Никитина Т.Г. Большой словарь русского жаргона. – СПб.: Норинт, 2001. – 720 с.
5. Никитина Т.Г. Молодёжный сленг: толковый словарь: более 12 000 слов; свыше 3000 фразеологизмов. – М.: Астрель: АСТ, 2007. – 910, [2] с.
6. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
7. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. / Под ред. М. Н. Кожинной. – М.: Флинта: Наука, 2003. – 696 с. [СЭС].
8. Тер-Минасова С. Г. Интервью // Мир русского слова. – 2002. – № 4. – С. 20.